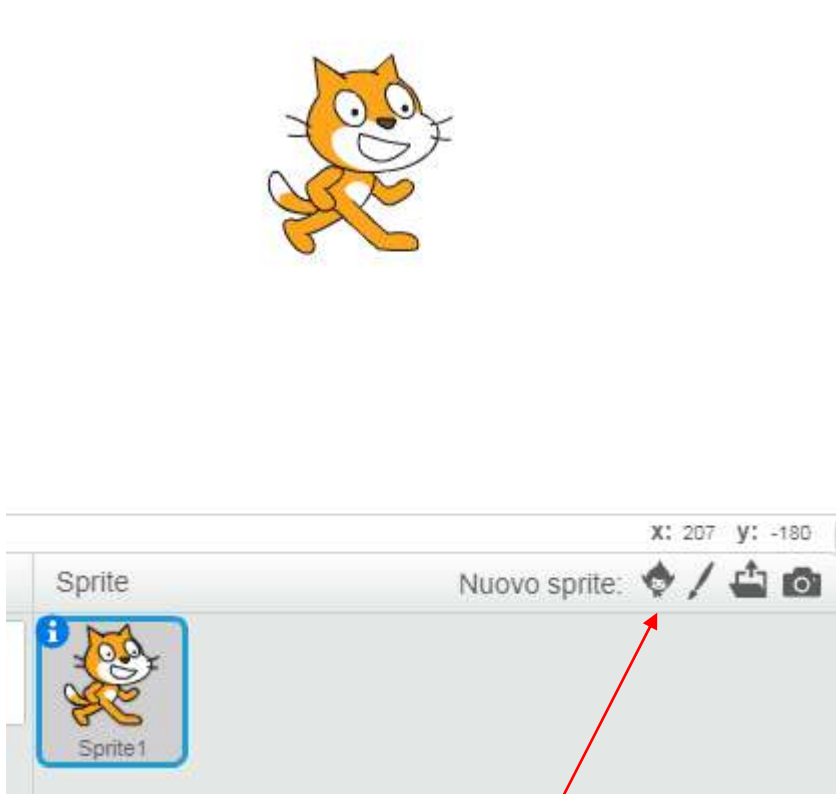


PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007
 MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro

Programmare con Scratch

Gli Sprite e i Costumi

Abbiamo già accennato alla Sprite List, ma vediamo in dettaglio a cosa serve:



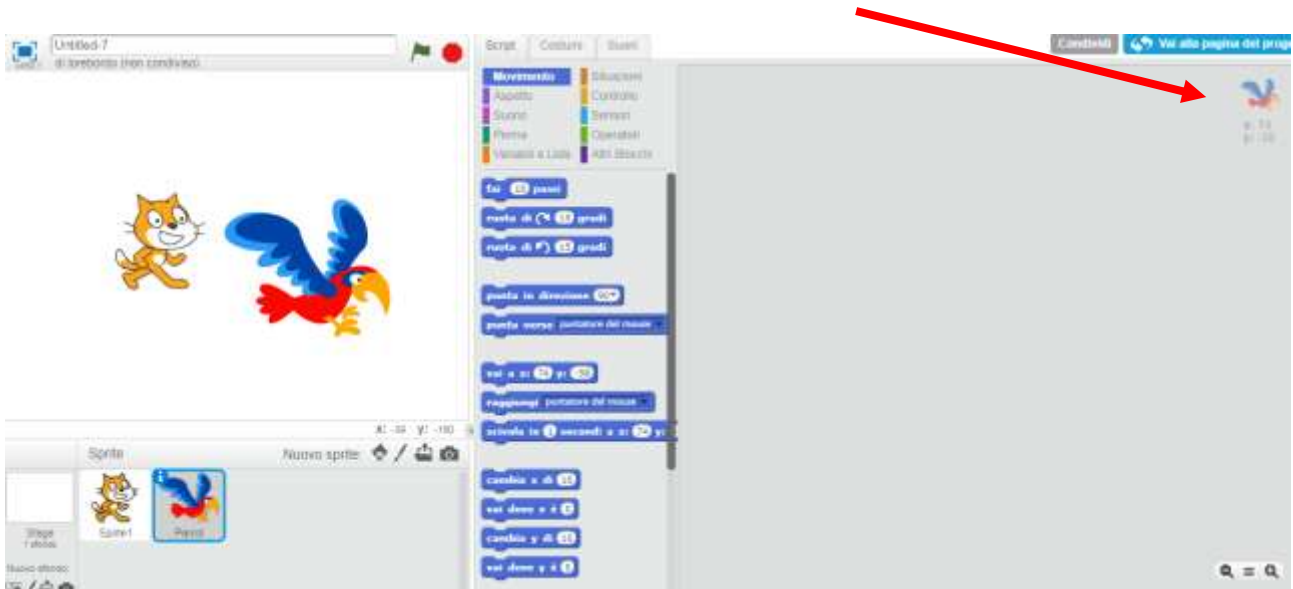
Cliccando sulla prima icona si apre la libreria di Sprite (personaggi) in dotazione tra cui posso scegliere.



PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007
MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro

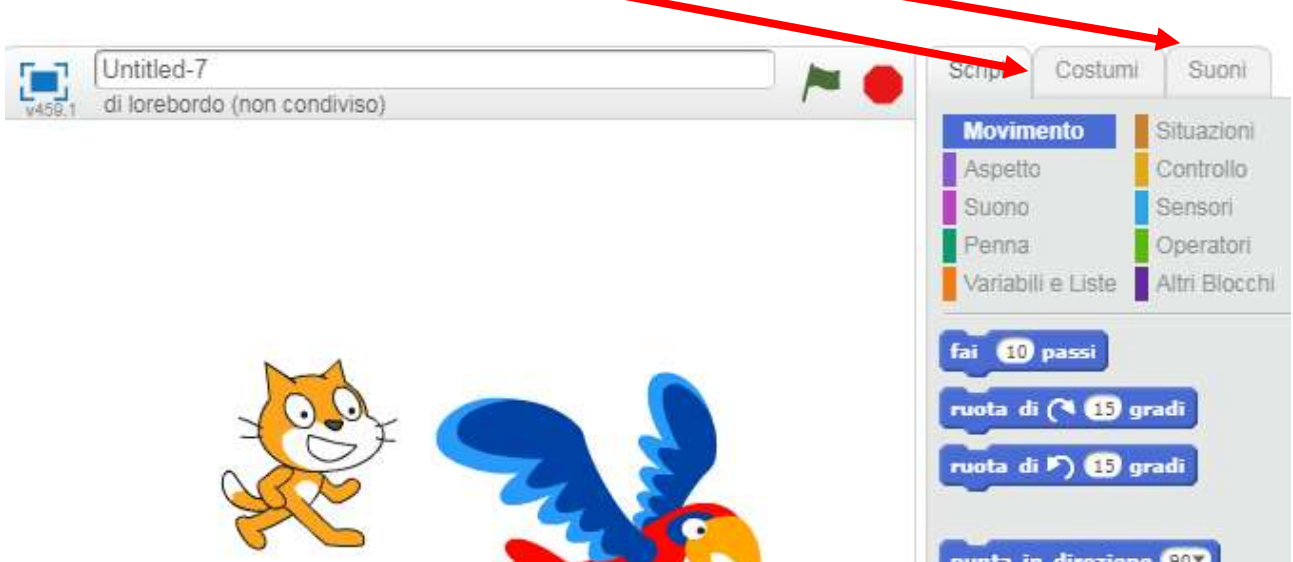
Questi alcuni tra quelli presenti: Ma cliccando sulle altre icone vicine si possono anche disegnare o prendere dal PC o dalla Webcam.

Attenzione ogni Sprite inserito ha la sua pagina di script!



Quindi ogni Sprite avrà la sua lista comandi.

MENU molto utili sono quelli dei **Costumi** e dei **Suoni**





PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007
MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro

Attraverso questi MENU io posso attribuire delle caratteristiche grafiche o audio ai personaggi:



Userò il costume 2 (gatto capovolto orizzontalmente) quando il gatto dovrà parlare con il pappagallo! Con questo sistema posso apportare piccole modifiche al mio personaggio per ottenere effetti di animazione particolari!

Dal MENU **Suoni** posso vedere inoltre quale verso o audio è associato allo Sprite.